

Vous venez de faire l'acquisition de votre

MULTIPLAY 80

Nous vous en félicitons.

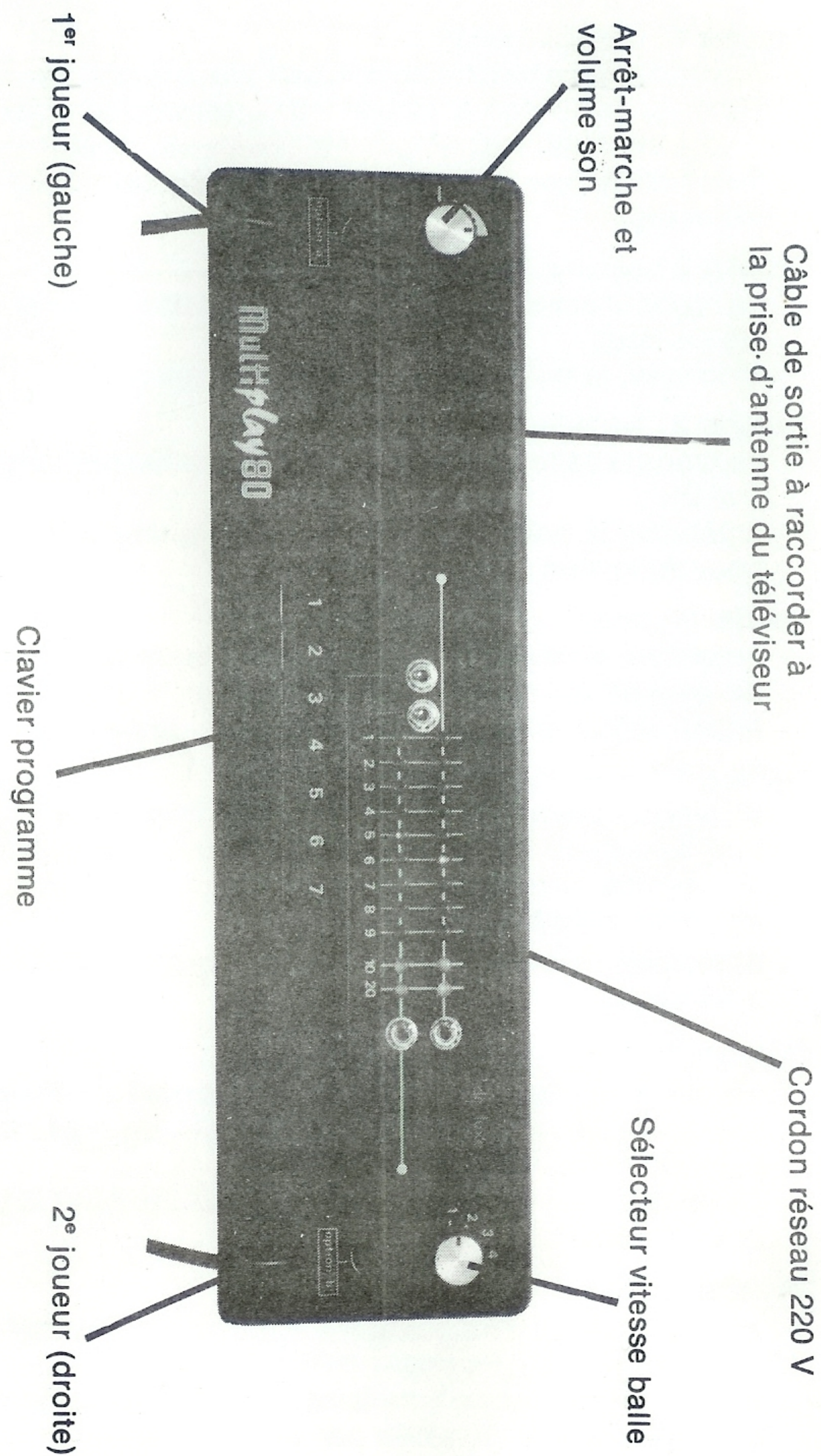
Grâce à sa haute technicité, cet appareil de classe professionnelle vous apportera de nombreuses heures de détente et de plaisir.

La présente notice n'a pour but que de vous aider à bien connaître votre **MULTIPLAY 80** pour vous permettre d'en obtenir un maximum d'agrément.

Ne manquez pas de vous tenir au courant des nouvelles options que nous développons dans le but d'augmenter et de varier le plaisir de votre **MULTIPLAY 80**.

Si vous constatiez un défaut de fonctionnement, ce qui malgré les multiples contrôles qu'a subi votre **MULTIPLAY 80** reste toutefois possible, confiez-le sans tarder à votre vendeur qui se fera un plaisir d'y porter remède car il est, tout comme le fabricant du **MULTIPLAY 80**

A votre service.



Les jeux de base proposés

1. — **Le tennis à deux**, jeu de base, se joue avec toutes les touches sorties, la balle apparaît se déplaçant le long du filet et les joueurs démarrent le jeu en poussant sur le bouton situé sur leur boîte de commande individuelle.
2. — **Le rugby** se joue avec les touches 1, 2 et 6 enfoncées, les touches 3 et 5 peuvent aussi être poussées au gré des joueurs. La balle est livrée automatiquement, l'action sur les boutons individuels arrête la progression horizontale de la balle déviant ainsi sa trajectoire.
3. — **Le boomerang** se joue avec la touche 4 enfoncée et éventuellement la touche 6. Le joueur vise le mur et doit y faire rebondir la balle essayant d'atteindre sa raquette qu'il laisse fixe.
4. — **Le tir** se joue avec la touche 6 enfoncée, pour rendre les raquettes fixes. Le joueur, à l'aide du bouton de sa boîte de commande « tire » la balle, essayant d'atteindre la raquette de l'adversaire.
5. — **La pelote basque** se joue avec la touche 4 enfoncée, ce jeu peut se corser si l'on enfonce également la touche 2 qui provoque le service automatique de la balle.

FONCTIONS DU CLAVIER

Touche 1 : service / arrêt

- Au repos, cette touche permet aux joueurs de « servir » la balle par le bouton situé sur leur commande à stick,
- enfoncée, cette touche commande l'arrêt de la progression horizontale quand un joueur appuie sur son bouton individuel.

Touche 2 : service balle automatique

- au repos la balle apparaît au filet et doit être « servie » par les joueurs.
- enfoncée, la balle est servie automatiquement.

Touche 3 : service balle par le côté

- au repos la balle apparaît et est servie du filet (voir touches 1 et 2)
- enfoncée, la balle est servie automatiquement depuis le bout du terrain,

Touche 4 : mur

- enfoncée, la touche 4 transforme la « raquette » du joueur de gauche en mur dont la hauteur et la position sont réglables par le stick de la commande de gauche.

Touche 5 : angle de rebond

- au repos, l'angle de rebond de la balle dépend de la position de celle-ci sur la raquette au moment de l'impact, 7 angles différents de rebond balle sont possibles et cela en fonction de l'adresse des joueurs,
- enfoncée, les deux plus grands angles sont seuls possibles.

Touche 6 : position horizontale fixe

- enfoncée, la touche 6 impose une position horizontale fixe des raquettes, leur mouvement n'est donc plus possible que verticalement.
Cette touche sera enfoncée par exemple pour le tir et le boomerang.

Touche 7 : interne / externe

- au repos, le jeu de base et les options éventuellement raccordées apparaissent sur l'écran,
- enfoncée, la touche 7 ne laisse apparaître sur l'écran que les signaux générés par les options raccordées sur les entrées « option A » et « option B » pour permettre de nouveaux jeux.